recommandé par Historia

TOTAL WAR™ SHOGUN 2

LA FIN DES SAMOURAÏS





DISQUE PC SEGA – NOTES CONCERNANT L'UTILISATION

PRECAUTIONS DE SANTE

Utilisez ce logiciel dans une pièce bien éclairée en restant à bonne distance du moniteur ou de l'écran de télévision afin de ne pas fatiguer vos yeux. Faites des pauses de 10 à 20 minutes toutes les heures et ne jouez pas lorsque vous êtes fatigué ou que vous manquez de sommeil. L'usage prolongé ou le fait de jouer trop près du moniteur ou de l'écran de télévision peuvent causer une baisse de l'acuité visuelle.

Dans de rares cas, une stimulation causée par une lumière forte ou clignotante lorsque vous fixez un moniteur ou un écran de télévision peut provoquer des convulsions musculaires temporaires ou une perte de conscience chez certaines personnes. Si vous avez fait l'expérience de tels symptômes, consultez un médecin avant de jouer à ce jeu. Si vous faites l'expérience de vertiges, de nausée ou de mal au coeur en jouant à ce jeu, cessez immédiatement de jouer. Consulter un médecin si ces problèmes continuent.

ENTRETIEN DU PRODUIT

Manipulez les disques de jeu avec précaution pour éviter l'apparition de rayures ou de salissures sur l'une ou l'autre des faces du disque. Ne pliez pas les disques et n'en élargissez pas le trou central.
Nettoyez les disques à l'aide d'un tissu doux tel qu'un tissu de nettoyage pour lentille optique. Essuyez par petites touches depuis le trou central jusqu'à l'extérieur du disque. Ne nettoyez jamais un disque avec un diluant pour peinture, du benzène ou autre produit chimique agressif.
N'écrivez pas et ne posez pas d'étiquette sur l'une ou l'autre des faces des disques.
Rangez les disques dans leur boîtier d'origine après avoir joué. Ne les stockez pas dans un endroit chaud ou humide.

Les disques de ***Total War™ Shogun 2: La Fin des Samouraïs*** contiennent un logiciel destiné à être utilisé sur un ordinateur personnel. Ne jouez pas ces disques sur un lecteur de CD ordinaire, cela pourrait endommager les écouteurs ou les enceintes.

- Lisez également le manuel de votre ordinateur personnel.
- Ces disques de jeux ne peuvent être loués.
- La copie de ce manuel est interdite sans autorisation.
- La copie ou la rétro-ingénierie de ce logiciel sont interdites sans autorisation.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :

3™ 7™ 12™ 16™ 18™

La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :



















Pour plus d'informations, rendez-vous sur **http://www.pegi.info** et **pegionline.eu**

TOTAL WAR™ SHOGUN 2

LA FIN DES SAMOURAÏS

SEGA®

Table des matières

BIENVENUE.. 2

GUIDE D'INSTALLATION 3

TOUT LE MONDE COMMENCE ICI 4

« QUOI DE NOUVEAU ? » OU « À L'ATTENTION DU GUERRIER EXPÉRIMENTÉ ».. 6

COMMANDES... 12

SUPPORT PRODUIT.. 17

GARANTIE 17

Bienvenue

C'est l'époque de la guerre de Boshin, la « guerre de l'année du Dragon ». Un nom de circonstance : les dragons apportent sagesse et destruction de manière égale. C'est l'époque des glaives, des cœurs braves et de la chute des familles nobles. C'est également l'époque des canons navals de 30 centimètres, des trains à vapeur et des idées dangereuses.

Bien qu'il s'agisse d'un pack d'expansion, voici un nouveau monde tortueux à explorer et conquérir. Les frontières du Japon ont été fermées aux étrangers et à leurs idées pernicieuses, et le Shogun, commandant de droit du pays, tient le monde à la pointe de l'épée. Au milieu du 19e siècle, tout bascula quand les navires de guerre américains se rendirent dans un port japonais. Ce tour de force visait apparemment les droits commerciaux, mais également l'avenir du Japon – ou de son absence. Si le Japon ne prenait pas garde, il connaîtrait le même destin que la Chine : ses terres seraient façonnées à l'image des grandes puissances européennes et des États-Unis. C'est l'époque de Total War™ SHOGUN 2: La Fin des Samouraïs.

Il y a désormais un nouveau Japon, issu des rugissements des canons, des cris des moteurs à vapeurs et du silence stoïque des samouraïs déchus. Un nouvel ordre point à l'horizon, bâti sur les décombres d'anciennes certitudes. Le monde moderne et victorien d'Europe et d'Amérique frappe aux portes du Japon. Ce nouveau monde peut être isolé et les traditions préservées, ou bien il peut être adopté, maîtrisé et changé : une manière japonaise d'embrasser l'avenir. D'un côté, les forces de la tradition. De l'autre, celles de la modernité. Au même moment, le Japon est divisé entre les forces du Shogun et les partisans de l'empereur. Chaque clan résiste à accepter les menaces et les opportunités que les idées et les armes modernes représentent.

Dans ce jeu, vous devrez vous battre sur terre et en mer, entraîner et commander des soldats, pactiser avec des rivaux ou les assassiner, découvrir de nouvelles technologies afin de vous en servir, construire des bâtiments et des moyens de défense, assiéger des forteresses ou les protéger et donner des ordres à des agents d'espionnage et de sabotage. Vous devrez utiliser toutes vos compétences et vos ruses de guerrier et d'homme d'état ; décider de soutenir les voies traditionnelles ou d'embrasser les nouvelles, et faire votre choix entre le Shogun et l'Empereur. Il vous en faudra beaucoup pour prétendre à la victoire.

Votre temps libre est sur le point d'éclater en mille morceaux – mais pour la bonne cause !

Guide d'installation

Remarque : les informations contenues dans ce manuel sont exactes au moment de son impression, mais il est possible que le logiciel subisse des modifications mineures par la suite. La fonctionnalité sera améliorée, mais restera sensiblement identique. Toutes les captures d'écran de ce manuel sont issues de la version anglaise du jeu.

CONFIGURATION REQUISE

Vérifiez que votre ordinateur dispose de la configuration minimale décrite sur la pochette du jeu. Vous ne pourrez sûrement pas jouer dans le cas contraire.

Pour profiter pleinement de Total War™ SHOGUN 2: La Fin des Samouraïs, il est recommandé de lancer le jeu sur un ordinateur disposant de la configuration requise. Vous devez également mettre à jour Windows et vos pilotes de carte graphique.

Total War™ SHOGUN 2: La Fin des Samouraïs nécessite Windows XP / Windows Vista / Windows 7. Vous devez disposer d'une connexion à Internet de qualité pour l'installation initiale. Vous devez vous connecter à Internet de temps en temps pour recevoir des patchs et du contenu de jeu supplémentaire. Cependant, vous pourrez jouer en mode un joueur hors ligne une fois l'installation terminée.

Vous ne pourrez pas jouer en multijoueur sans une bonne connexion Internet (comme vous vous en doutez, plus la connexion est rapide, mieux c'est). Sont exclus les modems à numérotation automatique.

COMMENT INSTALLER

Avant d'installer Total War™ SHOGUN 2: La Fin des Samouraïs, fermez toute autre application.

Insérez le DVD 1 dans le lecteur de votre PC. Si la fonction d'exécution automatique est activée, le programme d'installation démarrera. Cliquez sur l'option d'installation dans le menu pour lancer le processus.

Si l'exécution automatique est désactivée, faites un double clic sur l'icône Poste de travail puis un double clic sur l'icône du lecteur DVD pour lancer le programme d'installation. Cliquez là aussi sur l'option d'installation du menu.

Si le jeu ne s'installe pas automatiquement, faites un clic droit sur l'icône du lecteur dans Poste de travail puis sélectionnez "Explorer" dans le menu déroulant. Faites un double clic sur « autorun.exe » pour lancer le programme d'installation.

Tout le monde commence ici

Si c'est la toute première fois que vous jouez à un opus de la série Total War™, commencez par les didacticiels du jeu. Ils vous guideront au travers des idées et des commandes de base du jeu. Les didacticiels vous montreront les trois sections principales du mode un joueur : le mode campagne, les batailles terrestres et les batailles navales. Il sera également utile de regarder les didacticiels même si vous avez l'intention de jouer surtout en multijoueur.

Le jeu inclut deux outils pour vous rendre la vie plus facile après le visionnage des didacticiels : un système avec un conseiller et une encyclopédie.

Premièrement, les conseillers du jeu peuvent vous aider à mieux comprendre les commandes et les concepts. Ils observent le déroulement de la partie et commentent afin de vous aider à profiter du jeu et à gagner.

Deuxièmement, le jeu propose une encyclopédie. Si vous désirez en savoir davantage sur un sujet, elle vous fournira certainement une explication. Pendant la partie, appuyez sur {CTRL+F11} et suivez les liens hypertextes pour obtenir des informations sur le jeu. Si tout va bien, vous n'aurez à lire ce manuel qu'une seule fois !

Total War™ SHOGUN 2: La Fin des Samouraïs peut sembler compliqué la première fois que vous y jouez, mais en réalité, ce n'est pas si complexe. Vraiment. Il ne s'agit que d'idées simples et précises qui, les unes à côté des autres, ont l'air compliquées !

Les parties en mode campagne et les batailles, par exemple, sont généralement jouables avec des clics gauches et droits de la souris seulement. Il existe des raccourcis claviers, mais ils vous seront peut-être utiles lorsque vous commencerez à vous familiariser avec le jeu. Les jeux Total War™ ne sont pas conçus pour cliquer n'importe comment et n'importe où : vous devez prendre le temps de réfléchir à ce que vous voulez faire, et agir de manière nette et précise.

Pratiquement tous les ordres se donnent à un élément au moyen d'un clic gauche (« Hé, toi...») puis d'un clic droit (« ...va là-bas ! ») à l'endroit où vous voulez l'envoyer ; ce sont les commandes de base. En général, toutes les commandes de jeu de Total War™ SHOGUN 2: La Fin des Samouraïs se servent de clics et de doubles-clics sur le même élément ou sur un bouton à l'écran. Vous pouvez trouver des informations sur une unité militaire, un agent, un bâtiment ou autre en déplaçant la souris dessus (en mettant simplement le curseur sur l'élément qui vous intéresse). Faire un clic droit fournira généralement davantage d'informations, venant de l'encyclopédie.

Dans tous les autres cas, vous trouverez des conseils utiles, des indices, des astuces et du support technique à l'adresse http:/ / forums.totalwar.com/ . Vous devrez créer un compte pour consulter toutes les informations disponibles, mais vous en apprendrez beaucoup sur les jeux Total War™ ainsi que sur les meilleures tactiques et stratégies.

MAIS SI VOUS AVEZ DÉJÀ JOUÉ...

Vous êtes sûrement prêt à plonger au coeur de la bataille et à massacrer tout ce qui se trouve à la portée de votre Katana ! Un petit tour à la section « Quoi de nouveau » de ce manuel pourrait cependant s'avérer utile. Elle comporte la liste des différences entre Total War™ SHOGUN 2: La Fin des Samouraïs et les titres plus anciens, dont Total War™: SHOGUN 2. Ce jeu est une expansion de Total War™: SHOGUN 2, mais certains nouveaux concepts et mécanismes de jeu modifient radicalement la manière de jouer. Total War™ SHOGUN 2: La Fin des Samouraïs se déroule 250 ans après les événements de Total War™: SHOGUN 2, et le monde a évolué : le Japon est désormais ouvert à toute idée provenant de l'étranger, qu'elle soit bonne ou mauvaise. La guerre a changé.

Comme toujours avec les jeux Total War™, les différentes factions (ou clans et domaines dans le cas de Total War™: SHOGUN 2 et ses expansions) n'ont pas la même difficulté de jeu. Un clan qui commence dans un coin du continent ou d'une île sera légèrement plus simple à prendre en main en début de partie, comparé à un clan qui se trouverait au beau milieu de la carte de campagne. Il y a là, en effet, moins d'ennemis importants auxquels se frotter dès le début de la partie. Mais vous affronterez quand même les clans mineurs des alentours.

COMMENT GAGNER

Total War™ SHOGUN 2: La Fin des Samouraïs relate l'histoire de la guerre entre le Shogun, le commandant militaire de droit du Japon, et l'empereur et sa cour. Les clans et domaines choisiront de soutenir l'un ou l'autre.

À mesure que votre clan fait preuve de réussite, sa réputation augmentera. C'est une mesure de puissance, de notoriété, d'honneur et d'influence politique. Quand la réputation atteint un certain niveau, vous devez décider de soutenir l'empereur, le Shogun, ou bien de chercher à atteindre une gloire personnelle en déclarant votre indépendance, et par conséquent, déclarer la guerre à tous les autres.

Votre objectif principal est alors de vous rallier à la cause de l'empereur ou du Shogun et de vous assurer que tous ceux qui soutiennent l'autre cause soient anéantis. Vous pouvez également tenter de prendre vous-même le contrôle du Japon et de renverser les deux camps. De ce fait, tout le monde, à l'exception de vos alliés les plus loyaux, pourra se retourner contre vous.

Naturellement, d'autres groupes sur les terres nippones ont les mêmes ambitions, alors avant votre ultime victoire, vous pourrez bien avoir à affronter la puissance combinée de tous ceux qui restent !

Historiquement, la guerre de Boshin s'est terminée par la victoire de l'empereur et de ses partisans, et le système du shogunat, vieux de plusieurs siècles, fut balayé. De l'histoire ancienne. Les choses changeront tandis que vous jouez à Total War™ SHOGUN 2: La Fin des Samouraïs. Le Shogun récupérera peut-être le pouvoir ? Le Japon ne deviendra peut-être pas une partie du monde moderne ? L'empereur et le Shogun tomberont peut-être tous les deux, et une nouvelle République verra le jour ? Vous devrez en décider tandis que vous marcherez sur les sentiers de la victoire. Et si votre guerre ne vous donne pas entière satisfaction, vous pourrez toujours rejouer et vous battre en vue d'une issue complètement différente.

Vous pouvez aussi collectionner les succès Steam pour vos actions durant la partie : cela ne vous assurera pas la victoire, mais cela reste amusant. Il vous faudra faire preuve de ruse, sans parler d'une brutale indifférence envers la vie de vos amis et ennemis, pour tous les rassembler !

« Quoi de nouveau ? » ou « À l'attention du guerrier expérimenté »

Si vous avez déjà joué à un jeu Total War™, ravis de vous retrouver !

Vous savez probablement tout sur les jeux Total War™ mais, comme d'habitude, nous avons changé certains éléments et concepts dans Total War™ SHOGUN 2: La Fin des Samouraïs. La guerre évolue à travers les âges, il en est de même pour Total War™. Total War™: SHOGUN 2 et sa 1re expansion, L'Essor des Samouraïs, se déroulent tous deux à l'époque où les épées, les arcs et les cavaliers dominaient le champ de bataille. La guerre, dans Total War™ SHOGUN 2: La Fin des Samouraïs, a une envergure différente : les armes modernes et l'artillerie ont peu de respect pour le courage traditionnel. Ordonnez à quelques lanciers enrôlés de charger des Gatling bien placées et vous verrez vite ce que « peu de respect » signifie !

Pour profiter le plus possible du jeu, prenez quelques minutes pour lire les sections suivantes du manuel.

CAMPAGNES

Bombardement naval



Le bombardement naval permet aux flottes sur la carte de campagne d'attaquer des terres prises pour cibles de deux manières. D'abord, une flotte peut recevoir l'ordre d'attaquer les ennemis, les ports et les colonies à proximité. Cela se fera de manière automatique si une cible est à portée. Sinon, une flotte peut recevoir l'ordre de bombarder une cible en particulier. C'est une bonne méthode pour affaiblir une colonie avant d'attaquer. Les flottes ne peuvent rien bombarder si elles ont jeté l'ancre au port, ou si elles font blocus sur un port ennemi. Ensuite, une flotte peut assurer le tir d'appui naval durant une bataille terrestre, nous y reviendrons plus tard.

BATAILLES PORTUAIRES & DÉFENSES CÔTIÈRES

La vieille limite de 3 miles de souveraineté côtière correspondait plus ou moins à la distance qu'un boulet de canon pouvait atteindre. L'augmentation de la taille et la précision des gros canons durant le 19e siècle était remarquable : de nouveaux canons et fortifications qui donnaient du fil à retordre aux amiraux.

Les batteries près des ports empêchent toute flotte d'envoyer des troupes dans une province. Pour qu'une troupe débarque, il faut d'abord éliminer les défenses côtières avant d'attaquer le port. L'autre option consiste à utiliser un agent pour saboter le port et ses défenses. Durant toute bataille portuaire, les défenses côtières feront feu pour assurer le soutien de la flotte défensive.

À mesure que le port se développe, les défenses côtières s'amélioreront aussi : les ports militaires, comme vous vous en doutez, ont les meilleures défenses.

Une flotte ennemie à portée des défenses côtières (ce que l'on peut voir sur la carte de campagne) souffrira d'usure en fin de tour.

CHEMINS DE FER

Les chemins de fer servaient à relier plusieurs nations au 19e siècle, ce qui changea le point de vue du peuple quant au temps et à la distance.

Vous pouvez accélérer le déplacement des troupes à travers vos provinces en construisant des chemins de fer basés dans les provinces. Il existe deux lignes sur la carte de campagne. Le joueur peut les utiliser quand il possède une province. Sélectionnez une armée ou un agent, faites un clic droit sur une gare et sélectionnez une destination afin de vous y rendre immédiatement. Négocier un accès militaire inclut aussi le droit d'utiliser les lignes de chemins de fer des autres.

Le transport par voie ferrée peut être entravé par des agents qui sabotent les gares ferroviaires ou des armées qui les détruisent.

MODERNISATION & DÉVELOPPEMENT DU CLAN

La guerre de Boshin était une époque de changement et de bouleversement à tous les niveaux de la vie japonaise, une époque d'incertitude sans précédent dans tout le pays. Le Shogun et l'empereur savaient tous deux que le Japon devait embrasser les voies modernes et étrangères s'il voulait survivre et prospérer, mais aucun des deux camps ne voyait l'abandon des traditions japonaises d'un bon œil. Le jeu reflète cette tension.

Il suit le développement général d'un clan, ce qui influe sur ses terres. Les bâtiments augmentent le développement, tout comme les routes commerciales vers les Européens, mais ils augmentent également la modernisation. Ceci peut causer de l'agitation chez les traditionalistes, et même provoquer une rébellion des guerriers samouraïs traditionnels. Pourtant, il est nécessaire de se moderniser pour recruter des unités modernes (ce qui n'est que peu surprenant). Le besoin de garder un semblant d'ordre pourra venir étancher votre soif de jouets de guerre flambants neufs. Il est possible de se développer en suivant les codes traditionnels. Votre armée sera « rétro », mais contre toute attente, elle pourra se montrer efficace et ne causera aucun mécontentement à cause de la modernisation. Vous devrez probablement construire des bâtiments qui amélioreront le bonheur de votre population.

Votre choix de moderniser votre clan ou de conserver les voies traditionnelles est complètement indépendant de votre soutien au Shogun ou à l'empereur : vous pouvez être un « modernisateur du shogunat » ou un « traditionaliste du shogunat » sans pour autant affecter votre allégeance au Shogun.

RÉPUTATION DU CLAN

La réputation de votre clan mesure votre progression durant la campagne ainsi que le voit l'empereur ou le Shogun, suivant votre allégeance. Elle dépend du nombre de provinces que vous avez conquises, de vos défaites et victoires au combat, de l'honneur personnel du seigneur de votre clan, et de certains des bâtiments que vous avez construits ou que vous contrôlez.

La réputation est à double tranchant : il est bon d'avoir du prestige, mais à un certain point, votre réputation connaîtra un tel essor que vous devrez déclarer votre soutien à l'Empereur, au Shogun ou votre indépendance. À ce moment, vous déclarerez également la guerre à tous les clans dont l'allégeance est en faveur de l'opposition. Vous pourrez aussi découvrir que votre peuple n'est pas dans le même état d'esprit…

ALLÉGEANCE

La population de chaque province prête serment d'allégeance au Shogun ou à l'Empereur. Cela peut être influencé par les agents Shinsengumi ou Ishin Shishi. Ces derniers n'ont rien à faire dans une province : leur présence seule est suffisante pour persuader ou simplement intimider les civils locaux afin qu'ils soutiennent la cour impériale (Ishin Shishi) ou le shogunat (Shinsengumi). Gardez un œil sur les agents qui rôdent sur vos terres, en particulier si vous ne voulez pas que l'allégeance de votre population oscille outre mesure. Vous pouvez aussi y avoir recours sur votre propre territoire afin de préserver la loyauté de votre peuple.

POSTES GOUVERNEMENTAUX

À mesure que la réputation du clan augmente, des commissions spéciales se déverrouillent. Chacune représente un poste ou une fonction du gouvernement qui peut être attribué à un général, tel un « chef d'équipe » ou un « contrôleur ». Une fois assignés à un général, ces postes peuvent aider le clan à atteindre la victoire : le contrôleur, par exemple, s'occupe de la comptabilité et des finances du clan, réduisant le coût d'entretien, augmentant les impôts et améliorant la croissance économique du clan, réduisant le coût d'entretien, augmentant les impôts et améliorant la croissance économique du clan. Les commissions peuvent être un ensemble d'améliorations visant l'efficacité et la puissance générales de votre clan : un chef d'équipe peut ainsi améliorer les chances de réussite d'un agent et réduire les coûts de recrutement !

AGENTS

Dans La Fin des Samouraïs, les agents sont les Shinobi, les geisha, les Ishin Shishi, les Shinsengumi, et les vétérans étrangers. Comme toujours, ces personnages malfaisants peuvent saboter, assassiner, soudoyer, intimider et généralement contrecarrer les plans de vos rivaux tandis que vous vous assurez que votre peuple reste loyal et travaille dur.

Le vétéran étranger est un conseiller militaire. L'Ishin Shishi n'est disponible que pour les clans qui soutiennent l'empereur. L'un de ses pouvoirs est de persuader le peuple de soutenir la cause de l'empereur. Le Shinsengumi n'est disponible que pour les partisans du Shogun. Il peut également persuader le peuple de soutenir la cause du Shogun. Le Shinobi est un tueur et un saboteur. La geisha est une distraction fort plaisante aux yeux des généraux fatigués et esseulés…

Les agents ont des fonctions et des capacités différentes de ceux de Total War™: SHOGUN 2. Les grands classiques, comme la geisha, ont vu leurs capacités et leurs compétences légèrement modifiées. Tous les agents et généraux peuvent obtenir de nouveaux vassaux correspondant à l'ère victorienne du jeu. Il est bon de s'attarder un peu sur les nouvelles compétences et de jeter un œil sur les agents dans l'encyclopédie afin de tirer le meilleur d'eux selon votre style de jeu.

BATAILLES TERRESTRES

Armées multiples au combat

Vous pouvez directement contrôler jusqu'à 40 unités au combat. Votre première armée (celle qui commence la bataille ou qui défend) se déploie normalement. La seconde entre au combat en tant que renforts, mais vous pouvez donner des ordres aux unités qui la composent. Une seconde rangée de cartes d'unités apparaîtra au bas de l'écran quand plus de 20 unités seront au combat. Si des armées supplémentaires, et donc des unités, veulent prendre part au combat en tant que renforts, elles devront attendre qu'une unité déjà présente au combat se fasse détruire ou qu'elle quitte le champ de bataille. Regardez les nouvelles utilisations et capacités de groupes de plus près afin de faciliter le contrôle d'autant d'unités.

Tir d'appui naval

Les généraux peuvent demander le tir d'appui naval des flottes alentour en tant qu'aptitude spéciale. Cela nécessite la proximité d'une flotte de navires équipés des bons canons. Le tir d'appui naval est un moyen extraordinaire de dévaster la campagne et l'armée ennemie, mais il faut garder un ou deux points à l'esprit. Tout d'abord, une fois que le tir d'appui naval a commencé, il est impossible d'y mettre un terme. Si votre ennemi sort de la zone de tir, vos bateaux continueront à détruire le paysage. Deuxièmement, le tir d'appui de la fin du 19e siècle manquait de précision : ne soyez pas surpris si des obus tirés sur le champ de bataille lors d'un tir d'appui ne font preuve d'aucun appui.

Tir à la première personne

Vous pouvez directement prendre le commandement de toute unité d'artillerie ou navire et les faire tirer avec une vue à la première personne. Vous aurez la satisfaction de voir vos ennemis se faire faucher sous vos yeux, mais tandis que vous vous amuserez à tirer partout, vous ne pourrez pas totalement contrôler votre armée. Gardez un œil sur tout danger éventuel tandis que vous faites pleuvoir la mort sur vos ennemis ! La violence est bien sûr condamnable et ne doit pas être encouragée, mais tout de même, l'artillerie a un certain charme…

Grouper des unités

La façon de grouper a légèrement changé. Les unités de terre et les navires n'agiront pas comme un groupe tant que vous ne les aurez pas sélectionnés puis verrouillé leur formation. Un groupe d'unités marchera ou manœuvrera ensuite tout en maintenant sa formation. Vous pouvez changer les formations en utilisant les boutons à l'écran quand un groupe est sélectionné.

Réalisme de la bataille
Les paramètres de réalisme de la bataille n'ont désormais plus rien à voir avec la difficulté de la campagne. Vous pouvez jouer avec les paramètres de réalisme que vous préférez dans n'importe quel niveau de difficulté de campagne ou bataille personnalisée. Amusez-vous bien !

Tours : Tir concentré
Les tours servent à tirer sur les cibles tout autour d'elles, mais elles peuvent aussi recevoir l'ordre de concentrer tous leurs efforts sur une cible en particulier. Évidemment, cela les rend bien plus efficaces au combat, bien que le coût soit un peu de l'ordre de la microgestion.

BATAILLES NAVALES

Vaisseaux à vapeur & Cuirassés
Beaucoup de navires modernes dans La Fin des Samouraïs ne sont pas à la merci du vent et de la marée lorsqu'ils se déplacent, du moins tant qu'ils ne sont pas endommagés. Les moteurs à vapeur permettent aux bateaux propulsés de manière adéquate de naviguer n'importe où, sans se soucier du vent. Ne croyez pas être à l'abri parce que vous voguez dans le sens du vent et n'avez à vous soucier que du beau temps. Les vaisseaux à vapeur peuvent se rapprocher rapidement.

Tous les vaisseaux à vapeurs ne sont pas des cuirassés, mais tous les cuirassés sont à vapeur. Les cuirassés de cette époque étaient souvent faits de bois et protégés par une armure en fer, tandis que les bateaux entièrement en fer étaient conçus par les flottes européennes. Gardez à l'esprit que les cuirassés sont des adversaires particulièrement forts pour les standards de l'époque, et qu'ils ignoreront les attaques des vaisseaux traditionnels.

Obus explosifs
Beaucoup de canons à gros calibre, montés sur des bateaux et des cuirassés plus importants, peuvent tirer des obus explosifs et perforants tout comme des projectiles solides. Cela peut se montrer extrêmement efficace contre beaucoup de cibles.

Défenses côtières
Si un port se fait attaquer alors qu'une flotte y a mouillé l'ancre, une bataille de siège aura lieu. S'il y a des défenses côtières bâties dans la province, elles viendront aider la flotte de défense et agir comme des vaisseaux de guerre insubmersibles. Elles peuvent cependant être réduites en miettes par les tirs des bateaux offensifs.

Les défenses côtières sélectionneront automatiquement leurs cibles durant le combat. Si vous êtes le défenseur, vous pouvez aussi leur donner des ordres comme avec n'importe quelle unité. Il est également possible de passer au mode à la première personne avec des défenses côtières.

Éperonnage & Torpilles
L'éperonnage est maintenant une tactique valable (tout comme à l'époque, vu que la plupart des cuirassés étaient conçus pour s'écraser contre la coque ennemie). L'éperonnage nécessite une préparation précise en vue d'une attaque réussie, mais ses effets peuvent être dévastateurs.

Les torpilles sont une nouvelle forme d'attaque à distance. Elles sont terriblement efficaces quand elles atteignent leur but et couleront généralement toute cible, mais elles demandent un peu de précaution. Les torpilles, à cette époque, ne sont pas à tête chercheuse : il est possible qu'une cible fasse un écart pour les éviter. Les torpilles se moquent bien de la nationalité. Si elles touchent un bateau allié, les résultats seront tout aussi terribles !

Parties multijoueur
Les parties multijoueur sont la nouvelle fonctionnalité la plus importante de Total War™: Shogun 2. La Fin des Samouraïs va encore plus loin avec le multijoueur. Comme toujours, vous pouvez trouver davantage d'informations sur les parties multijoueur à partir de l'encyclopédie.

Didacticiels multijoueur
Vous pouvez regarder de nouveaux didacticiels multijoueur. Si vous n'avez jamais joué à une partie de Total War™ en multijoueur, nous vous recommandons fortement d'y jeter un coup d'œil avant de commencer à jouer, à écraser vos ennemis et ainsi de suite. La victoire ultime est bien plus simple à atteindre si vous savez quoi faire !

Nouveaux avatars & Carte de l'avatar
Vous bénéficiez maintenant d'un nouveau type d'avatar, adapté à la guerre de Boshin, avec ses nouvelles compétences et ses unités à commander. En fait, vous pouvez désormais avoir jusqu'à quatre avatars : deux dans le jeu original Total War™: SHOGUN 2 et deux dans cette expansion.

Nouvelles unités, nouveaux navires et nouveaux vassaux
La campagne multijoueur propose des unités, des navires et des vassaux inédits.

Mélange d'unités de terre de Boshin et de Sengoku
Vous pouvez participer à des batailles dans lesquelles vous mélangez des unités de terre de l'ère Boshin avec des unités du jeu original Total War™: SHOGUN 2. Les deux joueurs doivent bien évidemment se mettre d'accord.

Vous ne pouvez pas participer à des batailles entre les navires de l'ère Boshin et les vaisseaux de l'ère Sengoku. Il serait honnêtement injuste que les bateaux à rames de l'ère Sengoku viennent se frotter aux cuirassés de l'ère Boshin. Tirer sur du poisson dans un tonneau n'est pas digne des grands joueurs de Total War™ !

L'encyclopédie
Si vous avez des doutes sur un aspect du jeu, l'encyclopédie saura vous venir en aide. Même si l'encyclopédie en elle-même n'est pas nouvelle, son contenu a changé là où il lui fallait s'adapter. Ne pensez donc pas que les choses sont restées les mêmes. Vous verrez aussi que les conseils ont été mis à jour pour refléter le nouveau contenu de Total War™ SHOGUN 2: La Fin des Samouraïs. Vous pouvez avoir accès à l'encyclopédie depuis la fenêtre d'informations du jeu. Tandis que vous consultez une page de l'encyclopédie, les liens hypertextes peuvent vous emmener vers d'autres informations ou sujets similaires.

Commandes

CARTE DE CAMPAGNE

FONCTION	COMMANDES DE BASE	COMMANDES CLASSIQUES TOTAL WAR™
Afficher la diplomatie	K	K
Afficher le clan	L	L
Afficher les technologies	VIRGULE	VIRGULE
Afficher les finances	N	N
Terminer le tour	ENTRÉE	ENTRÉE
Activer la vitesse de déplacement	ESPACE	ESPACE
Dissoudre une unité sélectionnée	CTRL + P	CTRL + P
Sauvegarde rapide	CTRL + S	CTRL + S
Chargement rapide	CTRL + L	CTRL + L
Fusion auto. des unités	CTRL + VIRGULE	CTRL + VIRGULE
Zoom (province de départ)	DÉBUT	DÉBUT
Afficher/ masquer chat	Y	
Afficher/ masquer joueurs	U	
Terminer le tour	ENTRÉE (pavé numérique)	ENTRÉE (pavé numérique)

BATAILLES

FONCTION	COMMANDES DE BASE	COMMANDES CLASSIQUES TOTAL WAR™
Sélectionner toute l'artillerie	CTRL + B	CTRL + B
Sélectionner toute la mêlée	CTRL + I	CTRL + I
Sélectionner toute la cavalerie	CTRL + C	CTRL + C
Sélectionner toute l'infanterie	CTRL + VIRGULE	CTRL + VIRGULE

Grouper – Repli (batailles navale & terrestre)	CTRL + F5	CTRL + F5
Grouper - Activer groupe	G	G
Grouper – Mêlée (bataille terrestre)	F	F
Grouper – Passer en mode courir (bataille terrestre)	R	R
Grouper – Aptitude spéciale 1 (bataille terrestre)	MAJ + 1	MAJ + 1
Grouper – Aptitude spéciale 2 (bataille terrestre)	MAJ + 2	MAJ + 2
Grouper – Aptitude spéciale 3 (bataille terrestre)	MAJ + 3	MAJ + 3
Grouper – Aptitude spéciale 4 (bataille terrestre)	MAJ + 4	MAJ + 4
Grouper – Aptitude spéciale 5 (bataille terrestre)	MAJ + 5	MAJ + 5
Grouper – Aptitude spéciale 6 (bataille terrestre)	MAJ + 6	MAJ + 6
Grouper – Aptitude spéciale 7 (bataille terrestre)	MAJ + 7	MAJ + 7
Grouper – Interrupteur d'abordage (bataille navale)	B	B
Grouper – Augmenter le rang (bataille terrestre)	ACCENT CIRCONFLEXE	ACCENT CIRCONFLEXE
Grouper – Augmenter la file (bataille terrestre)	à	à
Grouper – Reculer (bataille terrestre)	POINT D'EXCLAMATION	POINT D'EXCLAMATION
Grouper – Avancer (bataille terrestre)	ù	ù
Grouper – Tourner à gauche (batailles navale & terrestre)	L	L
Grouper – Tourner à droite (batailles navale & terrestre)	M	M

Grouper – Descendre les voiles (bataille navale)	ACCENT CIRCONFLEXE	ACCENT CIRCONFLEXE
Grouper – Monter les voiles (bataille navale)	à	à
Grouper – Naviguer vers l'avant (bataille navale)	ù	ù
Grouper – Réparation (bataille navale)	R	R
Grouper – Formation Pointe de lance (bataille terrestre)	ALT + 0	ALT + 1
Grouper - Formation Aile de grue (bataille terrestre)	ALT + 1	ALT + 2
Grouper - Formation Oies en vol (bataille terrestre)	ALT + 2	ALT + 3
Grouper - Formation Dragon couché (bataille terrestre)	ALT + 3	ALT + 4
Grouper - Formation Guerre du tigre (bataille terrestre)	ALT + 4	ALT + 5
Grouper - Formation Écorce de pin (bataille terrestre)	ALT + 5	ALT + 6
Grouper - Formation Nuage Dragon (bataille terrestre)	ALT + 6	ALT + 7
Grouper - Formation Oiseau en vol (bataille terrestre)	ALT + 7	ALT + 8
Grouper - Formation Guerre du sabre (bataille navale)	ALT + 1	ALT + 1
Grouper - Formation Lune de trois jours (bataille navale)	ALT + 2	ALT + 2
Grouper - Formation Nuée d'oiseaux (bataille navale)	ALT + 3	ALT + 3
Grouper - Formation Serpent allongé (bataille navale)	ALT + 4	ALT + 4
Pause	P	P
Modifier la vitesse des batailles	CTRL + T	CTRL + T
Changer la taille du radar de la carte	J	J

Chat avec tous	MAJ + G	MAJ + G
Afficher unité suivante	TOUTE TOUCHE + ESPACE	TOUTE TOUCHE + ESPACE
Mode 1re personne	H	Y
Fenêtre de chat	Y	
Liste des joueurs	U	

CONTRÔLE DE LA CAMÉRA

FONCTION	COMMANDES DE BASE	COMMANDES CLASSIQUES TOTAL WAR™
Avancer rapidement	PAVÉ NUMÉRIQUE 8	PAVÉ NUMÉRIQUE 8
Rotation vers le haut	V / ADDITIONNER	V / ADDITIONNER
Rotation vers le bas	C / SOUSTRAIRE	C / SOUSTRAIRE
Caméra vers le haut	X / MULTIPLIER	X / MULTIPLIER
Caméra vers le bas	W / DIVISER	W / DIVISER
Interrupteur mouvement rapide	VERROUIL. MAJ	VERROUIL. MAJ
Accélérer	PAGE PRÉCÉDENTE	PAGE PRÉCÉDENTE
Ralentir	PAGE SUIVANTE	PAGE SUIVANTE
Rotation vers la gauche	A / PAVÉ NUMÉRIQUE 4	FLÈCHE GAUCHE / PAVÉ NUMÉRIQUE 1
Rotation vers la droite	E / PAVÉ NUMÉRIQUE 6	FLÈCHE DROITE / PAVÉ NUMÉRIQUE 3
Se déplacer à gauche	Q / PAVÉ NUMÉRIQUE 1	PAVÉ NUMÉRIQUE 4
Se déplacer à droite	D / PAVÉ NUMÉRIQUE 3	PAVÉ NUMÉRIQUE 6
Se déplacer vers l'avant	Z / PAVÉ NUMÉRIQUE 5	FLÈCHE HAUT / PAVÉ NUMÉRIQUE 5
Se déplacer vers l'arrière	S / PAVÉ NUMÉRIQUE 2	FLÈCHE BAS / PAVÉ NUMÉRIQUE 2
Augmenter la rotation de la caméra	MAJ + PAGE PRÉCÉDENTE	MAJ + PAGE PRÉCÉDENTE

Ralentir la rotation de la caméra	MAJ + PAGE SUIVANTE	MAJ + PAGE SUIVANTE
Zoomer sur l'unité	FIN	FIN
Zoom intelligent	N	N
Interrupteur suivre	TOUTE TOUCHE + SUPPR	TOUTE TOUCHE + SUPPR
Caméra contexte	TOUTE TOUCHE + INSER	TOUTE TOUCHE + INSER

COMMANDES UNIVERSELLES

Ces commandes sont utilisées tout au long du jeu.

FONCTION	COMMANDES DE BASE	COMMANDES CLASSIQUES TOTAL WAR™
Interrupteur effets sonores	ALT + X	ALT + X
Interrupteur musique	ALT + VIRGULE	ALT + VIRGULE
Sélectionner tout	CTRL + Q	CTRL + Q
Sélectionner suivant	POINT	POINT
Sélectionner précédent	VIRGULE	VIRGULE
Annuler l'ordre de la sélection en cours	RETOUR	RETOUR
Chat vocal	CTRL + A	CTRL + A
Navigateur	DÉBUT	DÉBUT
Indicateur de base	F5	F5
Indicateur de déplacement	F6	F6
Indicateur d'attaque	F7	F7
Indicateur de défense	F8	F8
Liste des joueurs	U	
Terminer le tour	ENTRÉE (pavé numérique)	ENTRÉE (pavé numérique)

Support Produit

Pour en savoir plus sur le Support Produit
disponible dans votre pays, visitez

www.sega.fr/support

ou composez le **08 20 37 61 58**
(0.12€ par minute + 0.11€ de frais de connexion).

Inscrivez-vous en ligne sur **www.sega.fr/inscription**
pour lire les news en exclusivité, participer aux concours, recevoir les dernières infos par e-mail et bien d'autres choses encore !

Garantie

GARANTIE : SEGA Europe Limited garantit à l'acheteur original de ce jeu (sous réserve des limitations mentionnées ci-dessous), que son fonctionnement sera, pour l'essentiel, conforme à la description contenue dans le manuel du jeu pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date du premier achat. Cette garantie limitée vous accorde des droits spécifiques, auxquels peuvent s'ajouter d'autres droits légaux ou autres, qui varient selon la juridiction.

LIMITATION DE GARANTIE : Toute utilisation de ce jeu à titre professionnel ou commercial et/ou tout défaut ou dysfonctionnement résultant d'une faute, négligence, modification ou d'un accident, abus, virus, ou usage impropre du jeu, de votre part (ou de la part de toute autre personne agissant sous votre contrôle ou votre autorité), après son achat, rendra cette garantie caduque.

RÉCLAMATION AU TITRE DE LA GARANTIE : Si, au cours de la période de garantie, vous découvrez que le Jeu ne fonctionne pas correctement, vous devrez rapporter ce Jeu accompagné d'une copie du justificatif, de l'emballage et de la documentation d'origine et fournir une explication des difficultés que vous avez rencontrées au détaillant auprès duquel vous avez acheté le Jeu, ou bien contacter le support technique (reportez-vous à la section concernée dans ce manuel) qui vous fournira les informations nécessaires au retour du produit. Le détaillant ou SEGA aura le choix de réparer ou de remplacer le Jeu. Tout Jeu de remplacement sera garanti soit pour la période de garantie initiale restant à courir, soit pendant quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de réception, la période la plus longue étant applicable. Si pour une raison quelconque le Jeu ne peut être ni réparé ni remplacé, vous aurez droit à recevoir la somme du prix que vous avez payé pour le Jeu. La réparation, le remplacement ou le prix que vous avez payé pour le Jeu sont votre recours exclusif.

LIMITATIONS : DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI EN VIGUEUR (MAIS SPÉCIFIQUEMENT SANS LIMITER TOUTE RESPONSABILITÉ DE FRAUDE, DE MORT OU DE PRÉJUDICE CORPOREL ENTRAÎNÉ PAR LA NÉGLIGENCE DE SEGA), NI SEGA EUROPE LIMITED, NI SES DÉTAILLANTS OU FOURNISSEURS NE POURRONT ETRE TENUS RESPONSABLES DE TOUT DOMMAGES SPÉCIAUX OU ACCIDENTELS, DES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ, DE LA PERTE DE PROFITS, DE DONNÉES, D'ÉCONOMIES ANTICIPÉES, D'OPPORTUNITÉS D'ENTREPRISE OU DE FONDS COMMERCIAL, OU DE LA DÉFAILLANCE D'UN ORDINATEUR OU D'UNE CONSOLE RÉSULTANT DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DE LA DÉFAILLANCE DE CE JEU MÊME SI SEGA A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DE TELLES PERTES.

Sauf mention contraire, les noms de sociétés, les organisations, les produits, les personnes et les événements décrits dans ce jeu sont fictifs et toute ressemblance à une société, une organisation, un produit, une personne ou un événement réels ne serait que pure coïncidence.

© SEGA. The Creative Assembly, Total War, Total War: SHOGUN et le logo Total War sont des marques commerciales ou déposées de The Creative Assembly Limited. SEGA et le logo SEGA sont des marques commerciales ou déposées de SEGA Corporation. Tous droits réservés. Il est interdit de diffuser le jeu, la documentation l'accompagnant ou n'importe quelle partie de ceux-ci par la copie non autorisée, l'adaptation, la location, le prêt, la distribution, l'extraction, la revente, la diffusion, la mise à disposition via un réseau ou toute autre forme de mise à disposition à des tiers, et ce, à quelque fin, commerciale ou non, que ce soit, sauf dérogation écrite expresse de SEGA.